

<b>Criterio a Evaluar (2.5 pts cada uno)</b>	<b>Excelente (2.5 pts)</b>	<b>Muy Bueno (2.0 pts)</b>	<b>Regular (1.5 pts)</b>	<b>Insuficiente (1.0 pt)</b>
1. Representación Analítica (Pasos 1 y 3)	Identifica perfectamente las coordenadas de ambos tiros partiendo desde el punto cero y la posición de descanso, obteniendo $v_1 = (2, 4)$ y $v_2 = (5, 1)$ .	Identifica el primer vector correctamente, pero comete un error leve de conteo al deducir los pasos del segundo vector.	Confunde el eje horizontal (X) con el vertical (Y) al escribir las coordenadas, o no logra plantear el segundo vector analítico.	No logra extraer las coordenadas de los vectores basándose en el movimiento dentro de la cuadrícula.
2. Representación Gráfica (Pasos 1 y 3)	Ubica los puntos de forma exacta y traza líneas rectas con regla uniendo los puntos, dibujando claramente la punta de la flecha para indicar la dirección y sentido.	Dibuja las trayectorias correctas, pero olvida dibujar la punta de la flecha (convirtiéndolo en una simple línea y no en un vector) o el trazo es desprolijo.	Grafica mal las coordenadas en el plano cartesiano (ejemplo: pone el punto en el 4, 2 en lugar de 2, 4) afectando el dibujo final.	No realiza la gráfica en el plano cartesiano o dibuja trayectorias curvas al azar que no respetan las coordenadas matemáticas.
3. Cálculo del Módulo con Pitágoras (Pasos 2 y 4)	Aplica de manera impecable el teorema, reemplaza las coordenadas, eleva al cuadrado y suma correctamente para obtener Raíz de 20 y Raíz de 26.	Reemplaza bien los datos en la fórmula, pero comete un error aritmético básico al elevar al cuadrado o sumar, afectando el resultado final.	Suma los números directamente sin elevarlos al cuadrado primero, u olvida por completo colocar el símbolo de la raíz cuadrada al final del proceso.	No utiliza el Teorema de Pitágoras para intentar calcular la distancia y fuerza de los vectores dibujados.
4. Reporte Final y Lógica Matemática (Paso 5)	Completa el reporte final con todos los datos exactos, demostrando total comprensión de cómo el gráfico se traduce a números y a fuerza real (módulo).	Llena el reporte completo, pero arrastra un error de cálculo de los pasos anteriores (aunque la lógica de llenado es correcta).	Deja información en blanco en el reporte final o mezcla el módulo del primer tiro con las coordenadas del segundo tiro por falta de orden.	Deja el reporte de la jugada totalmente en blanco o lo llena con números inventados sin relación al ejercicio.